



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Ludotecas: un espacio para el juego y el aprendizaje

Autor/es

ANDREA BASTERRA GANZABAL

Director/es

MARÍA PALOMA DE VICENTE CLEMENTE

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Infantil

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2018-19



Ludotecas: un espacio para el juego y el aprendizaje, de ANDREA BASTERRA
GANZABAL

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported. Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los titulares del copyright.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

Ludotecas: un espacio para el juego y el aprendizaje.

Autor

Andrea Bastera Ganzábal

Tutor/es

Paloma De Vicente Clemente

Grado

Grado en Educación Infantil [205G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2018/19



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

RESUMEN

Una de las herramientas más importantes en el desarrollo de los niños y niñas es el juego, ya que ejerce un papel fundamental para acrecentar de manera lúdica todas las facetas del aprendizaje, siendo esta la actividad predilecta de los más pequeños y pequeñas. Uno de los lugares de aprovechamiento más adecuados existentes hoy en día para esta acción son las ludotecas, espacios específicos para desarrollar las distintas áreas del aprendizaje gracias a los diferentes rincones, materiales, programas, juegos, etc. que se pueden encontrar en ellas.

El objetivo de este trabajo es conocer, reconocer y valorar el servicio ofrecido por las ludotecas, considerando este, un recurso óptimo para el desarrollo integral de la infancia. Para ello, a través de un cuestionario facilitado a los usuarios y usuarias que utilizan este servicio habitualmente, se obtienen unas respuestas claras y concisas para poder elaborar una conclusión lo más ajustada y fiel a la realidad.

Gracias a esto, se llega al convencimiento de que las familias encuestadas, valoran muy positivamente este servicio, además de resaltar lo gratificante que resulta la experiencia para los niños y niñas, quienes manifiestan un alto interés en acudir y participar en las actividades organizadas en la ludoteca.

PALABRAS CLAVE: Juego, ludoteca, desarrollo, aprendizaje, familia.

ABSTRACT:

One of the most important tools in the development of children is play. It plays a fundamental role in increasing all facets of learning in a playful way, as it is the favorite activity of both the young and the old. One of the most suitable places to make the most of play today are the toy libraries. Toy libraries provide specific places to develop the different areas of learning, thanks to the different corners, materials, programs, games, and more that can be found within them.

The objective of this work is to know, recognize, and value the services offered by the toy libraries, considering they are an optimal resource for the integral development of childhood. Through a questionnaire, we obtained honest feedback from users of the toy libraries. These questionnaires have showed us that toy libraries have provided a very positive experience for families.

The families have highlighted how gratifying the experience is for the children, who show a high interest in attending and participating in the activities organized in the toy library.

KEY WORDS: Play, Play Center, development, learning, family.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	5
2	OBJETIVOS	7
2.1	Objetivo general	7
2.2	Objetivos específicos	7
3	MARCO TEÓRICO	8
3.1	Distintas definiciones de ludoteca	8
3.2	Funciones de la ludoteca	9
3.3	Diversas definiciones de juego	10
3.4	Objetivos del juego	11
3.5	Importancia del juego en la infancia	11
4	DESARROLLO	15
4.1	Participantes	15
4.2	Cuestionario	16
4.3	Procedimiento	17
4.4	Análisis de los datos	18
5	CONCLUSIONES	26
6	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	29
7	ANEXOS	32
7.1	Anexo I: Cuestionario	32
7.2	Anexo II: Ludoteca Aldabe	36
7.3	Anexo III: Ludoteca El Campillo	37

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1.	Gráfico: Quien contesta la encuesta	18
2.	Gráfico: Primera vez en la ludoteca	19
3.	Gráfico: Motivos de asistencia	19
4.	Gráfico: Importancia del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo	20
5.	Gráfico: Habilidades que se potencian a través del juego	20

6. Gráfico: La ludoteca como espacio adecuado para potenciar habilidades	21
7. Gráfico: Material suficiente y adecuado para la realización de actividades	21
8. Gráfico: Espacios bien definidos en relación a las distintas áreas de aprendizaje ..	22
9. Gráfico: Adaptación de actividades de la persona responsable	22
10. Gráfico: Variación de actividades realizadas.....	23
11. Gráfico: Preferencia de juego dirigido o libre.....	23
12. Gráfico: Satisfacción de los niños y niñas	24
13. Gráfico: Cambios observados en los niños y niñas	24
14. Gráfico: En qué áreas se detectan los cambios	25
15. Gráfico: Grado de satisfacción con el servicio prestado según las familias	25

ÍNDICE DE FIGURAS

1. Figura: Juego simbólico, cocina y taller.....	36
2. Figura: Rincón de la calma, fútbolín, juegos de mesa y casa.....	36
3. Figura: Juegos varios, tobogán y rincón 0-2 años.....	37
4. Figura: Rincón psicomotricidad	37
7. Figura: Rincón 0-2 años.....	38
8. Figura: Disfraces e instrumentos musicales	38
9. Figura: Cocina, rincón de lectura, taller, coches de bebés, patinetes, motos y correpasillos	38
10. Figura: Ludoteca El Campillo	38

1 INTRODUCCIÓN

Con el título: “Ludotecas: un espacio para el juego y el aprendizaje” del que parte este Trabajo Fin de Grado (TFG) se va a ir desarrollando como el juego es una parte muy importante e imprescindible en el aprendizaje.

Se elige este tema por las experiencias y observaciones vividas en mi trayectoria profesional hasta este momento, bien sea como ludotecaria, monitora de tiempo libre y entrenadora de baloncesto, con el contacto que esto conlleva con los niños y niñas y haber visto en primera persona sus evoluciones y aprendizajes.

A través de las afirmaciones de Bassedas, Huguet y Solé (1998) se documenta que “los niños y las niñas son capaces de desarrollar y aprender habilidades cognitivas, sociales, intelectuales, motrices, comunicativas, afectivas y emocionales, además de su personalidad”.

La actividad más usual y por la que muestran mayor interés los más pequeños y pequeñas de la casa es el juego, el cual desde muy temprana edad se manifiesta de forma natural. Este, además, resulta divertido y entretenido, satisfaciendo parte de las necesidades propias de esta edad. Un recurso valioso que ayudará también al desarrollo de las distintas áreas de aprendizaje.

Esta actividad resulta tan atractiva y placentera, que es conveniente supervisar la duración que dedican al juego, ya que son dados a perder la noción del tiempo ignorando las necesidades fisiológicas, nunca tienen bastante, no dormirían y no comerían hasta caer rendidos por el agotamiento, ya que esta acción les resulta extremadamente grata y agradable.

Visto el mensaje arrojado por los autores anteriormente citados, se puede concluir que el juego debe de estar delimitado y controlado en la medida de lo posible, teniendo espacio para lo que surja espontáneamente en lugar y forma, pero siempre enfocándolo a la conveniencia del aprendizaje. Los lugares más idóneos y adecuados a tal fin, serían las ludotecas, por la cantidad de recursos que estas disponen y con profesionales dedicados a esta tarea, con espacios específicos para jugar, materiales apropiados para realizar dichas actividades, enfoque didáctico de los juegos y talleres programados para fomentar diversas áreas específicas del aprendizaje, sin olvidar nunca el tiempo para los propios juegos o ratos que puedan ocupar los niños y niñas

en actividades que gocen de su albedrío, es decir, un tiempo para practicar el juego libre.

En la actualidad siendo referente en una ludoteca, espacio creado por y para el juego y donde se tienen que planificar actividades, eventos, etc. cosa diferente a un trabajo parcial, en el que los programas normalmente ya vienen preestablecidos. Nos encontramos en la obligación de tener que programar algo que desde el punto de vista de cualquier pagano en esta materia que no vislumbre el objetivo primordial del juego, surge la inquietud de conocer las opiniones de los padres, madres o tutores legales a propósito de la relevancia de la ludoteca y los beneficios que aporta en el aprendizaje de los niños y niñas que acuden a dicho centro.

Este TFG consiste en ver qué áreas del aprendizaje se pueden desarrollar dentro de este espacio recurriendo al juego como principal herramienta, todo ello desde la opinión de los responsables de los niños y niñas que acuden a esta.

Se comenzará presentando el objetivo general y analizaremos los específicos en su totalidad.

Se expondrá a continuación dentro del marco teórico con la definición y utilidades de las ludotecas como espacios idóneos para el trabajo propuesto, se citará a varios autores con su forma de ver, explicar y razonar los beneficios del juego, los objetivos que se persiguen y en definitiva su importancia en el desarrollo de las personas desde su más corta edad. También se analizará la relevancia del entorno familiar en el juego, en cualquiera de los lugares donde se pueda desarrollar este, como puede ser, su casa, el parque o las ludotecas.

Como medio para conocer la opinión de los familiares habituales de los grupos en las dos ludotecas “El Campillo” y “Aldabe”, se les proporcionará una encuesta con la intención de saber sus conclusiones a cerca de los servicios propuestos por las ludotecas y sus responsables. Si realmente ven beneficios en sus hijos e hijas y si creen que es recomendable que acudan a estos centros.

Con los datos extraídos del sondeo realizado, se podrá concluir si la teoría de partida de este TFG basada en los datos reales que se recogerán de dicho cuestionario es cierta o determinados sectores de la sociedad lo consideran así, también se extraerán datos para conocer si la ludoteca es un buen lugar para estas actividades de aprendizaje mediante el juego, si están bien enfocadas y si les satisface el servicio propuesto y ofrecido.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

El objetivo general de este estudio es el siguiente:

- ✓ Analizar la relevancia de las ludotecas en el desarrollo integral de la infancia.

2.2 Objetivos específicos

El objetivo general, previamente definido, se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- ✓ Conocer cuáles son los motivos por y para los que las familias dejan a los niños y niñas en la ludoteca.
- ✓ Demostrar la importancia del juego en el desarrollo analizando las respuestas de las familias.
- ✓ Concluir en qué áreas del aprendizaje es beneficioso el juego desde el punto de vista del usuario y/o usuaria.
- ✓ Descubrir las preferencias de juego de los niños y las niñas y en cuales se sienten más cómodos.
- ✓ Contrastar la hipótesis planteada con los resultados obtenidos.

3 MARCO TEÓRICO

3.1 Distintas definiciones de ludoteca

La Real Academia Española de la Lengua (RAE, 2018) define ludoteca, como “Centro de recreo donde se guardan juegos y juguetes para su uso y préstamo”.

Siendo esta la definición oficial publicada por este organismo, se irán documentando diferentes ideas acerca de este concepto, ya que, tras la búsqueda y lectura de varios artículos y libros, se puede observar diversidad de opiniones en distintos autores.

De Borja y Solé (1980) entiende ludoteca como:

Aquellas instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad del niño a través del juego y el juguete. Para ello posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil, ofreciendo a los niños tanto los juegos cerrados y abiertos, como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego (p.36).

Amplia esta definición, Martínez Medrano (1983), incluyendo la problemática de las familias y definiendo ludoteca como:

Un lugar abierto a los niños para atenderles y guiarles durante su tiempo libre, donde los niños podrán dar rienda suelta a su imaginación, dejando atrás el juego en soledad y pudiendo hacer uso de diversidad de juguetes para sus juegos, que quizá en casa no tenga por falta de espacio o por la situación económica de la familia (p. 4).

Sin embargo, Bianchi Zizziasaun (1995) con una definición parca en palabras introduce el termino didáctico, como veremos a continuación, “unidades didácticas-recreativas-culturales que tienen como objetivo el desarrollo de la personalidad del niño a través del juego y el juguete” (p.15).

En la siguiente definición veremos una de las más completas, ya que engloba y mejora a todas las anteriormente citadas:

En un espacio lúdico se forman y desarrollan sus capacidades individuales a través de actividades diseñadas pensando en las habilidades y capacidades físicas, psicológicas, sensoriales y cognoscitivas. Asimismo, la ludoteca es

formativa en el aspecto social de la niñez, pues jugando en grupo aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y los otros. Además, pueden convertirse en un medio para atenuar diferencias socioculturales. A partir del juego y el juguete, los niños y niñas pueden aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia. Las ludotecas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social; desarrollan una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte (Ulloa-Ziaurriz, 2000, p.7).

Como curiosidad la definición más “original” o “idílica” es la siguiente:

La ludoteca es una casa de chocolate, una puerta abierta a la imaginación es la bola de cristal en la cual todo puede suceder, el tren donde estamos todos y nos lleva a todas partes, es el lugar vivo en el cual compartimos ilusiones, fantasías, sentimientos, risas y también enfados, es una posibilidad a la creación. (Ayuntamiento de Algete, 2004, párr. 3).

De la exposición de autores realizada en este apartado, se puede observar una serie de puntos en común siendo el mínimo exigible para una definición veraz de ludoteca:

- ✓ Espacios de encuentro entre niños, niñas y adultos
- ✓ Disposición de diversos juguetes destinados al juego
- ✓ Lugar adecuado para el desarrollo de todas las capacidades y habilidades del niño y la niña
- ✓ Lugar donde aprender a convivir y respetar al resto

3.2 Funciones de la ludoteca

Después de ver los distintos conceptos de ludoteca y la evolución sufrida, Escuela Infantil Junior's (2013, párr. 4-8) especifica las funciones de dicha institución:

- ✓ **Función Recreativa:** La ludoteca es un espacio de juego, y como tal ha de ofrecer diversión, ser atractivo y hacer disfrutar a sus usuarios.

- ✓ **Función Educativa:** El juego, es un mecanismo de aprendizaje innato, la misión de la ludoteca es aprovechar este impulso natural para orientarlo a un desarrollo integral y positivo de la persona.
- ✓ **Función socioeconómica:** Actualmente, muy pocas personas pueden permitirse a nivel particular el uso de las posibilidades de juego que ofrece una ludoteca, y no tan solo a nivel material, sino también de espacios y compañeros de juego que la ludoteca posibilita. También hay que saber encontrar en este caso, agentes que puedan ayudar y apoyar económicamente al desarrollo de las expectativas creadas por la ludoteca.
- ✓ **Función Comunitaria:** Las ludotecas han de emerger como puntos de información sobre el fenómeno lúdico, fuente de recursos para otros colectivos, y han de formar parte del entorno comunitario en el que se encuentran ubicados para desarrollar su papel educativo.
- ✓ **Función de Investigación:** Las ludotecas son el terreno de pruebas más real que existe para todos los juegos que entran en ella. Por esto hace falta analizar estos materiales y surgir como puente entre consumidores y productores, velando por la calidad de sus herramientas de intervención.

3.3 Diversas definiciones de juego

La palabra juego proviene de los vocablos JOCUS: que quiere decir, frivolidad, pasatiempo, y LUDUS: siendo este el acto de jugar.

La RAE (2018) define juego como, “ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.”

El autor Pugmire-Stoy (1996) define juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario”.

Siguiendo con esta idea, Gimeno y Pérez (1989), definen juego como un “grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad (cap. 5)”.

Estos autores coinciden en que, tanto los niños y niñas como los adultos, son capaces a través del juego de expresar libremente sus pensamientos, gracias a una sensación de libertad y ausencia de perjuicios que permite la acción de jugar.

Para Huizinga (1972) el juego es:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente (pp.45-46).

3.4 Objetivos del juego

Los principales objetivos del juego son los siguientes:

- ✓ Disfrutar de la propia acción.
- ✓ Identificar cualidades personales
- ✓ Conocer el mundo que le rodea
- ✓ Desarrollar la agilidad mental
- ✓ Estimular la capacidad para la solución de problemas
- ✓ Favorecer la creatividad, imaginación y curiosidad
- ✓ Desarrollar destrezas físicas
- ✓ Fomentar hábitos de salud, disciplina, compañerismo, cooperación y responsabilidad
- ✓ Favorecer la comprensión y reconocimiento.
- ✓ Fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo.
- ✓ Anteponer el juego al triunfo.

3.5 Importancia del juego en la infancia

Se puede observar como diversos autores coinciden en “la importancia y relevancia del juego como herramienta de aprendizaje”, exponiendo sus diferentes criterios.

Para Flinchum (1988) “el juego abastece al niño y la niña de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le

ayuda a encontrar un lugar en el mundo social” (pp.62-67). Resaltando el juego como un acto social.

Sin embargo, Díaz (1993) lo caracteriza como “una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

Wallon (2000) extiende el concepto de la importancia del juego en diversas áreas del desarrollo, además de ser una actividad placentera como dice Díaz (1993), este afirma que en “el juego se amplían todas las funciones psíquicas fundamentales para un crecimiento equilibrado: percepciones, pensamiento, razonamiento lógico, creatividad, imaginación, etc.”

Bernal, M. y Campoverde, G. (2011), engloba y complementa lo recalcado por los anteriores autores, al afirmar que:

El juego posee una gran importancia en la vida de los niños y las niñas, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en el aspecto cognitivo, socioemocional, en el manejo de normas, entre otros, demostrando que los niños y niñas aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos (p.37).

Siguiendo con la misma pauta, Garcia, A. y Llull.J (2009), exponen la actividad lúdica mediante 6 aspectos fundamentales de la personalidad del niño:

- ✓ **Físico-motor:** aumenta la fuerza y el desarrollo muscular, además de ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.
- ✓ **Intelectual:** facilita la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.
- ✓ **Creativo:** estimulando la imaginación, el pensamiento simbólico, y desarrollando habilidades manuales.
- ✓ **Emocional:** potenciando la asimilación y maduración de las situaciones vividas, ayudando a superar aquellas de carácter traumático.
- ✓ **Social:** aprendiendo las reglas de convivencia y participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente.
- ✓ **Cultural:** imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana, que dependerá de factores como la zona geográfica, las condiciones climáticas o la época histórica.

Sutton-Smith, B. (1978) afirma que “mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar”.

Otros autores como Piaget, Vygotsky, Froebel afirman “creer importante el juego para conseguir el desarrollo integral de la persona” (C. Pecci-Garrido, Herrero-Olaizola, López-García y Mozos-Pernias, 2010).

Piaget ha destacado en sus estudios teóricos y en sus observaciones a pie de campo la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Ha relacionado el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Piaget (1932; 1946; 1966) en las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño y la niña interacciona con una realidad que le desborda.

Garaigordobil (1990), (como se citó en Piaget 1932) explica lo importante que son los juegos simbólicos para comprender y asimilar el entorno. El juego le permite al niño aprender y poner en práctica los conocimientos sobre los roles de la sociedad. En cuanto al desarrollo intelectual, el juego simbólico le sirve al niño a la hora de desarrollar la capacidad de simbolizar. Este, por ende, ayuda a la comprensión, asimilación y desenvolvimiento de cualquier aprendizaje. Así, entonces el juego se convierte en una actividad gratificante, divertida y educativa para el niño

López-Chamorro, I. (2010) afirma según lectura extraída de Vygotsky (1933; 1966):

Que fundamentalmente en el juego se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores (p.20).

Romero y Gómez (2011) reafirman lo mismo.

También consolida su teoría sociocultural en la que explica que el juego tiene un valor socializador y es una forma de transmitir la cultura. Para Vygotski (1934) refiere que el juego nace de una necesidad que siente el niño o la niña de conocer y dominar los objetos que tiene a su alrededor. A medida que el juego del niño o niña evoluciona va pasando de imitar momentos concretos y realidades cercanas a situaciones simbólicas donde busca el juego social con otros.

C. Pecci-Garrido et al. (2010) afirma que diversos autores, cuantos se ocupan de la educación infantil (como se citó en Montessori y Decroly) apoyan su docencia en el juego, puesto que si se parte de una actividad lúdica los niños adquieren mayor interés y motivación por aprender.

4 DESARROLLO

4.1 Participantes

Se realiza un muestreo en el que intervienen 57 personas, que utilizan los servicios que ofrecen las ludotecas denominadas “El Campillo” y “Aldabe”. Ambas pertenecen al Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. Aunque “El Campillo” se encuentra en el casco histórico de la ciudad y “Aldabe” a escasos 350 metros de la otra, se puede decir que los usuarios que acuden a cada una de ellas se diferencian bastante. Mientras que los de “El Campillo” tienen una educación más liberal y una vida más bohemia, los de “Aldabe” son mucho más tradicionales.

En la actualidad el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz cuenta con 14 ludotecas repartidas por la ciudad, todas ellas con el mismo objetivo y fin común; “ofrecer un servicio utilizando el juego como una herramienta educativa”. Se oferta una gran cantidad y variedad de juegos y materiales para que todos los niños y niñas que acuden a estos centros los puedan disfrutar y compartir, siempre con el apoyo y bajo la supervisión de personal cualificado para este fin. Se pretende que los niños y niñas, tengan su tiempo de ocio tras la finalización de sus obligaciones escolares, para que puedan hacer lo que más les gusta y encuentren la mayor satisfacción, que es “jugar”.

El Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, tiene una gran variedad de programas para todas las edades:

De los 0 años los 2 años, este espacio está destinado a la estimulación y encuentro compartiendo el juego los niños y las niñas con sus familias. Ampliando la edad hasta los 3 años, el espacio se enfoca más a los primeros descubrimientos, al igual que el anterior, de la mano de la familia. Siguiendo esta secuencia, hasta los 8 años, el espacio combina juego, creatividad y aprendizaje en torno a una temática educativa, además de ser un espacio relacional entorno al juego compartido. Por último, se amplía la oferta hasta los 12 años, donde el espacio combina juego tradicional y nuevas tecnologías para trabajar actividades y comportamientos de buena convivencia como forma de prevención del bullying, además de una formación para el uso seguro de tecnologías de información y comunicación.

Es importante reseñar, que existe la obligación de estar acompañado de un adulto, padre, madre, tutor o familiar hasta la edad de 4 años, aunque se considera relevante la participación de los mismos siempre que sea posible en

cualquier actividad hasta los 8 años. Entre la franja de 9 a 12 años de edad, no está permitida la supervisión de los adultos responsables de ellos y ellas.

Esta red de ludotecas también abarca la organización de múltiples eventos y fiestas a lo largo del año, destinadas tanto a usuarios habituales como a personas alejadas del ámbito de las ludotecas para que puedan tener un primer contacto con el servicio prestado por las mismas.

4.2 Cuestionario

Este cuestionario contiene preguntas de índole personal y otras acondicionadas de diversos cuestionarios consultados con anterioridad, con el objetivo de valorar el agrado de los usuarios y usuarias.

El cuestionario, está compuesto por 16 preguntas. En ellas se intenta que resulten fáciles de contestar, pero de una manera lo más concisa posible para obtener los mejores, fidedignos y reales resultados y no suponga una carga a las familias el poder realizarlos. En el caso de que tengan alguna sugerencia que quieran o necesiten añadir, se deja una vía abierta en la última pregunta, para que de forma totalmente anónima puedan expresarse con total libertad y resaltar las mejoras que estimen convenientes.

Aunque la idea principal e inicial, es si el juego es uno de los medios más importantes para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, se ha dividido el cuestionario en cuatro áreas temáticas:

La primera, destinada a conocer, aunque de una forma anónima, los datos y las características personales de quienes han rellenado dicho cuestionario, y si estos varían en función de su perfil (sexo, profesión, etc.)

También es importante conocer que motivo lleva a las familias a dejar a sus hijos e hijas en una ludoteca, si es debido a causas laborales o por el contrario porque consideran que además de ser un lugar de ocio para sus hijos e hijas, les aporta diversos beneficios tales como, el desarrollo de sus habilidades (sociales, cognitivas, emocionales, etc.). Todo ello ayudará a conocer con mayor exactitud el propósito de los padres al enviar a sus hijos e hijas a la ludoteca.

En la segunda área, se intenta saber por parte de las familias, si las ludotecas cumplen con todos los requisitos y expectativas tanto en los servicios que prestan, como en el material que utilizan sus hijos e hijas. Esto nos hará ver y conocer que

elementos se deben cambiar, rechazar o implementar, para así obtener una mejora en la calidad de los servicios que se prestan, tanto para las actividades o talleres que se realizan cada día, de los materiales si creen que son los más apropiados para cada edad, como de la relación y trato que reciben sus hijos e hijas de las personas responsables que dirigen las ludotecas, si son los correctos y satisfacen o no tanto a los padres y madres como a los niños y niñas. También se desea conocer por su grado de importancia la satisfacción de los niños y niñas que acuden a las ludotecas. Para ello, antes de terminar cada turno, se les mostrará una cartulina en la cual aparecen tres caras representando distintos estados de ánimo. En ella, los niños y niñas podrán poner una pegatina roja, amarilla o verde en función de cómo se lo han pasado ese día, siendo el color rojo sinónimo de enfado, amarillo para la tristeza y el verde para la alegría. Este método es dudoso, debido a que los niños y niñas más pequeños no comprenden bien el significado de esta actividad y su resultado puede venir reflejado en su elección del color por diversos motivos, tales como usar el mismo que el niño o niña anterior, el que más les pueda gustar o simplemente el que más cerca tenga a su alcance.

La tercera área va enfocada a la importancia de las actividades y/o juegos que se realizan y si consideran que existe una mejora en el desarrollo que beneficie a sus hijos e hijas. En el caso de que la respuesta sea afirmativa, deberán marcar tantas áreas como consideren que su hijo o hija hayan experimentado desde su punto de vista u observación de la mejora señalada.

Para terminar, se realiza la pregunta de grado de satisfacción que tienen respecto al conjunto global de aceptación de estas ludotecas y finalmente poder escribir las propuestas o sugerencias que consideren oportunos, siendo importante la opinión de ellos y ellas para la calidad del servicio prestado.

4.3 Procedimiento

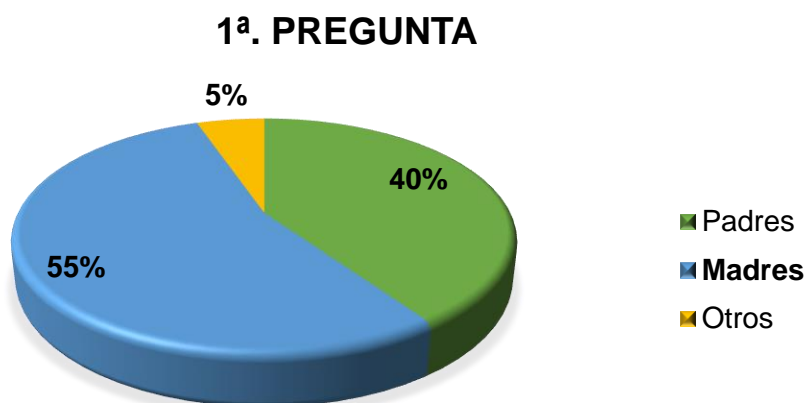
Para poder comprobar que grado de importancia tiene el juego, en el cual los niños y niñas además de divertirse, van a poder ir desarrollándose en una, varias o todas las áreas de las que se viene hablando en este trabajo, se elabora un cuestionario con las preguntas que puedan tener más relevancia y que permitirán conocer las impresiones de las familias, tanto en el ámbito de los beneficios del propio juego, como la influencia que ejerce la ludoteca en el juego.

El cuestionario se ha dividido en cuatro áreas temáticas. De esta manera se podrá conocer si existen diferentes opiniones por área o si las familias dan mayor importancia a un área u a otra/otras. Para ello se ha elegido dos ludotecas “El Campillo” y “Aldabe” que, aun siendo centros del mismo ayuntamiento, no son exactamente iguales, ya que utilizan diferentes herramientas y tampoco son del mismo entorno social los usuarios y usuarias que hacen uso de cada uno de ellos. De esta manera se comprobará si los resultados son más o menos similares o por el contrario se difieren mucho entre ellos y cuáles pueden ser los motivos en el caso de que pudieran existir.

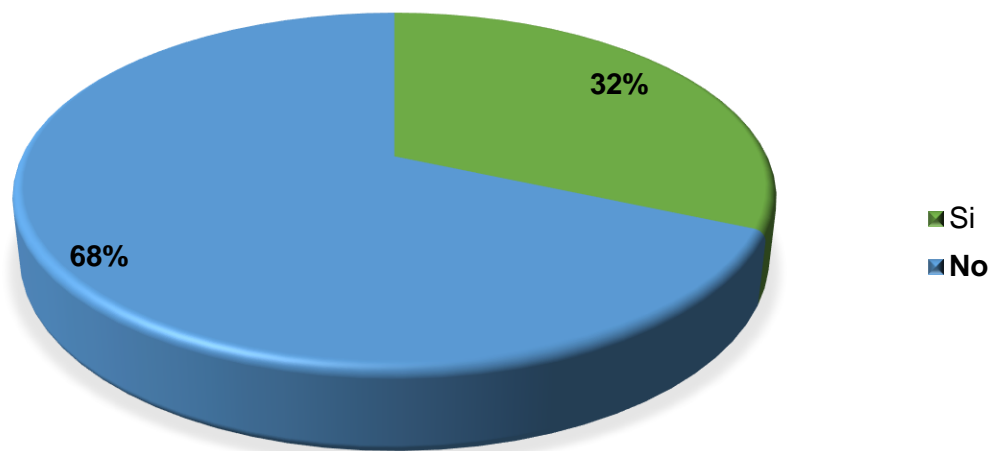
La entrega del cuestionario se realiza dentro de los mismos turnos de las dos ludotecas, en la semana comprendida entre los días 6 y 10 de mayo. Se les informa a las familias de la importancia que tiene este cuestionario y se les solicita su máxima colaboración, dándoles el tiempo necesario para que los puedan cumplimentar en forma y manera que requiere este trabajo. Se les comunica el carácter anónimo que tiene el cuestionario, para así evitar que se sientan coaccionados, influenciados o intimidados a la hora de responderlo, aun así, podremos distinguir que grupos de familiares lo han realizado por los días de la semana, dado el conocimiento y relación con ellos. Se entrega en formato papel, para evitar causarles el menor trastorno posible. Una vez recogidos los datos, se realizarán una comparativa simultánea para su análisis y una conclusión final.

4.4 Análisis de los datos

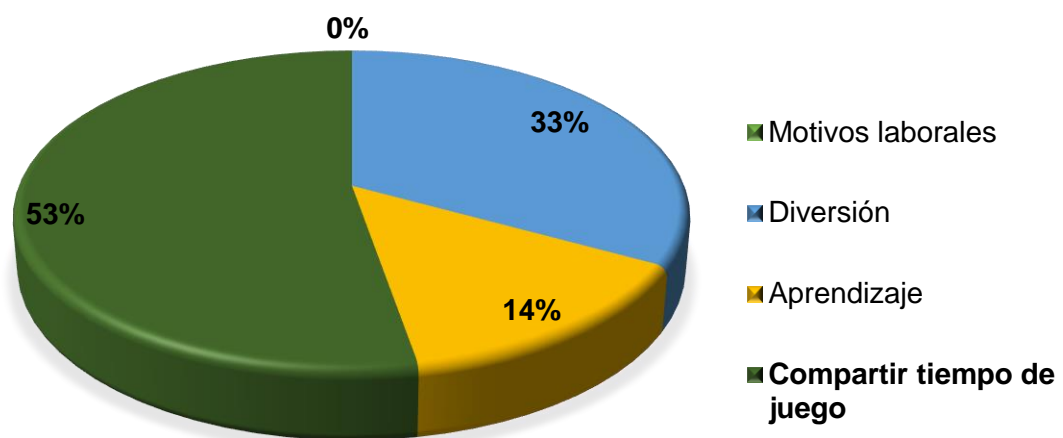
A continuación, se presentan los resultados a cada una de las preguntas realizadas en el cuestionario, representadas mediante un gráfico de porcentajes:



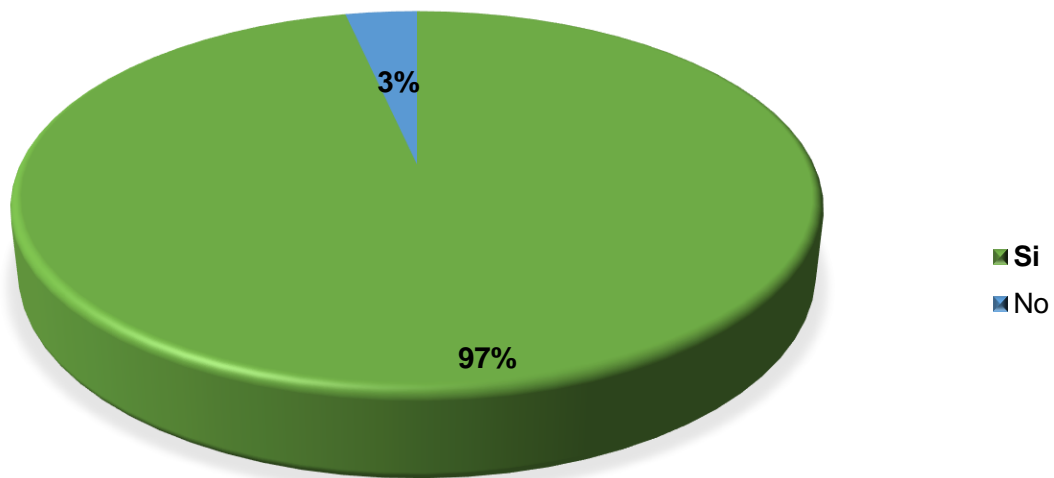
1. Gráfico: Quién contesta la encuesta

2ª. PREGUNTA

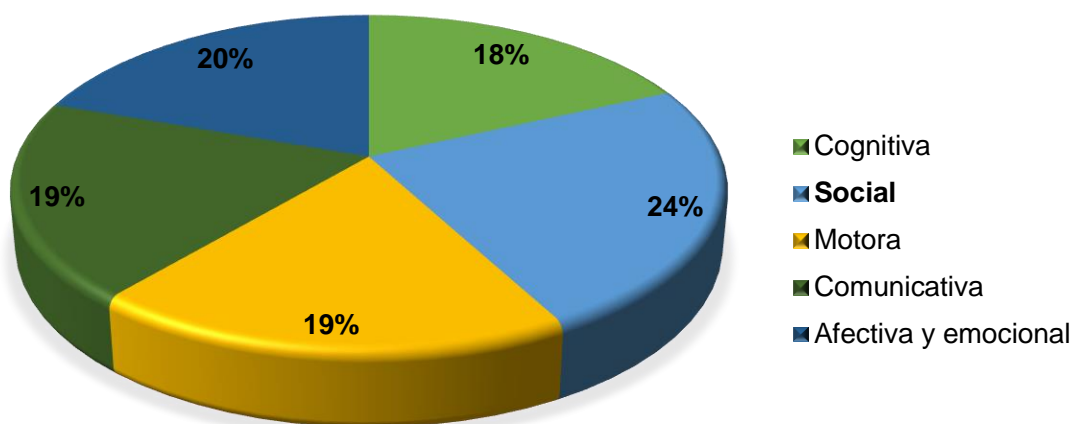
2. Gráfico: Primera vez en la ludoteca

3ª. PREGUNTA

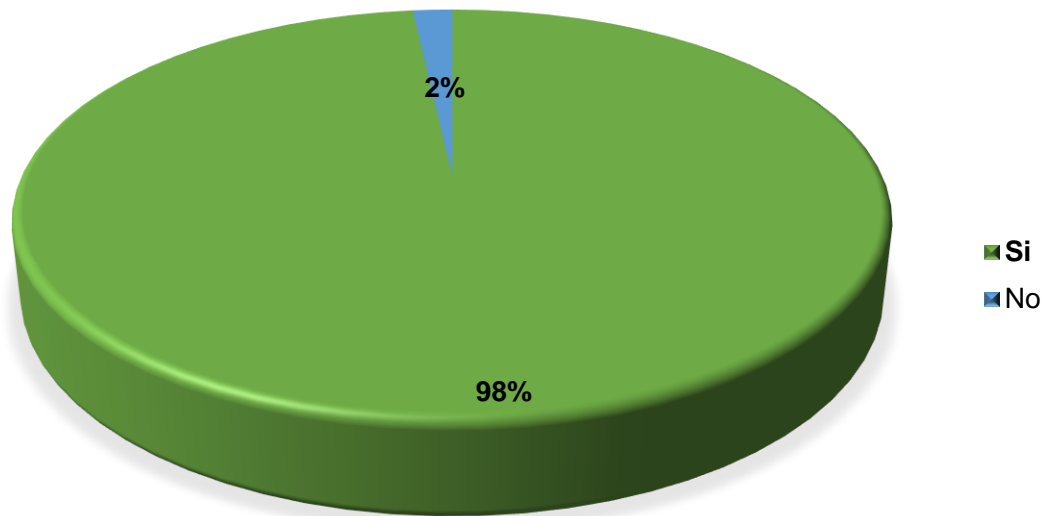
3. Gráfico: Motivos de asistencia

4ª. PREGUNTA

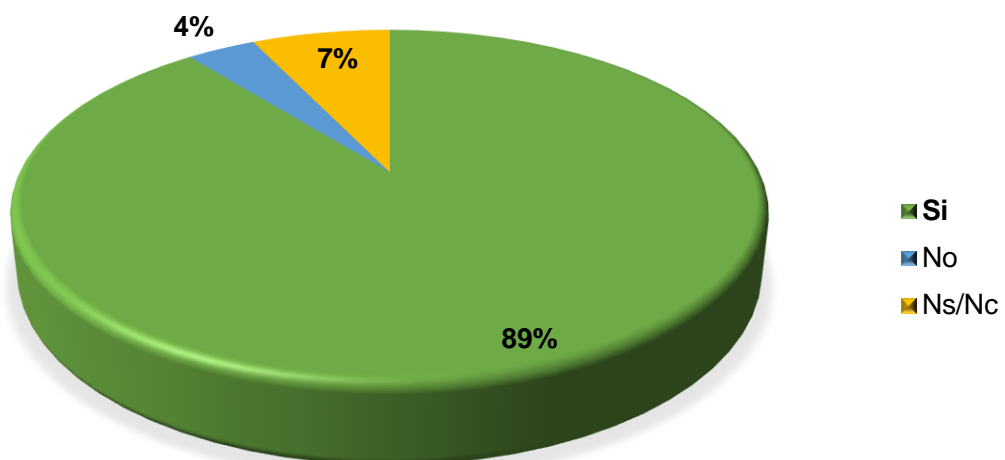
4. *Gráfico:* Importancia del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo

5ª. PREGUNTA

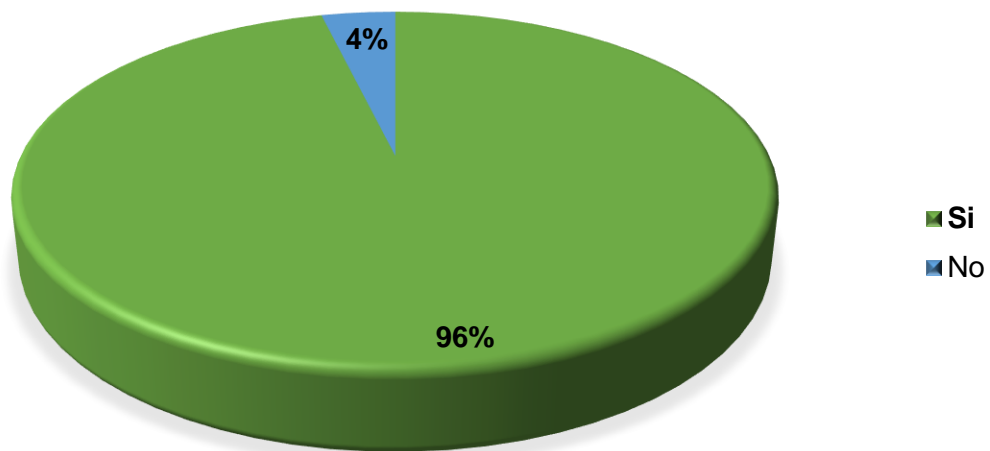
5. *Gráfico:* Habilidades que se potencian a través del juego

6ª. PREGUNTA

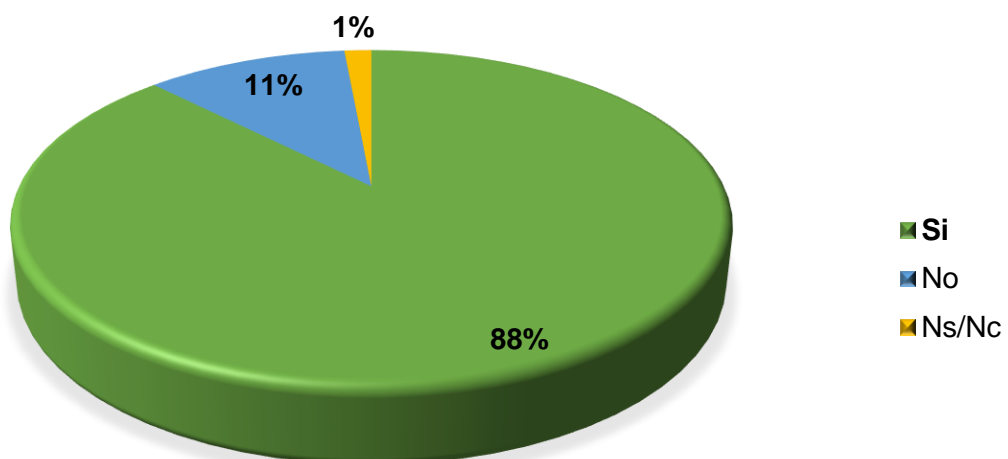
6. *Gráfico:* La ludoteca como espacio adecuado para potenciar habilidades

7ª. PREGUNTA

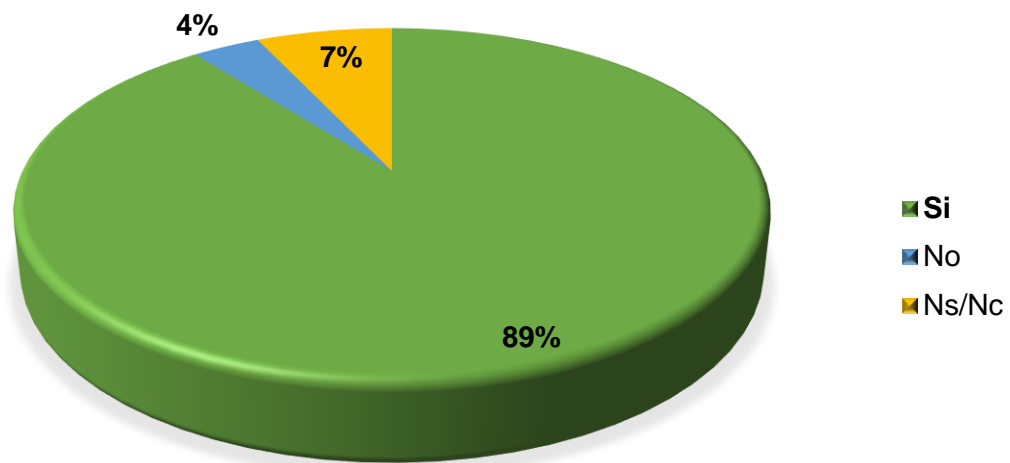
7. *Gráfico:* Material suficiente y adecuado para la realización de actividades

8ª. PREGUNTA

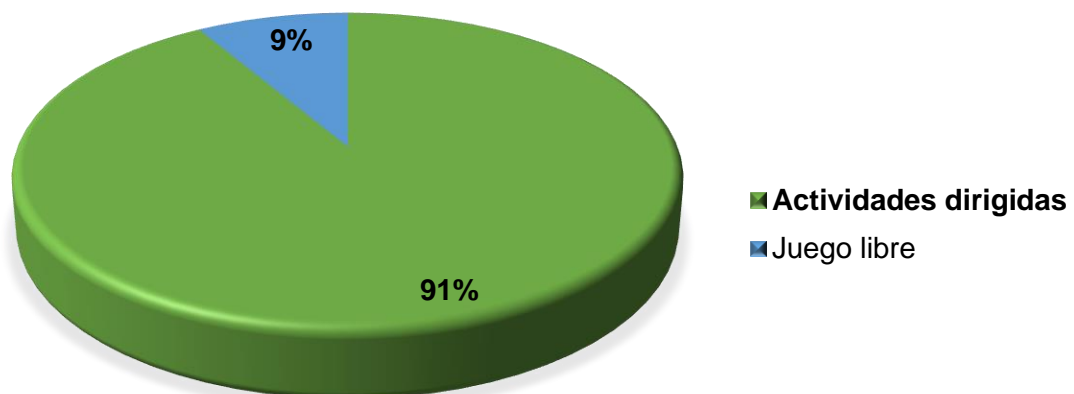
8. *Gráfico:* Espacios bien definidos en relación a las distintas áreas de aprendizaje

9ª. PREGUNTA

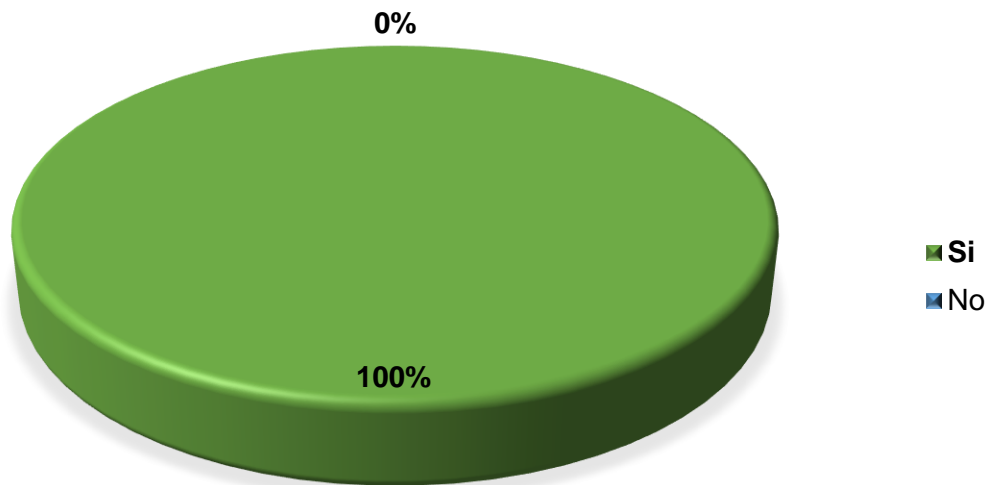
9. *Gráfico:* Adaptación de actividades de la persona responsable

10ª. PREGUNTA

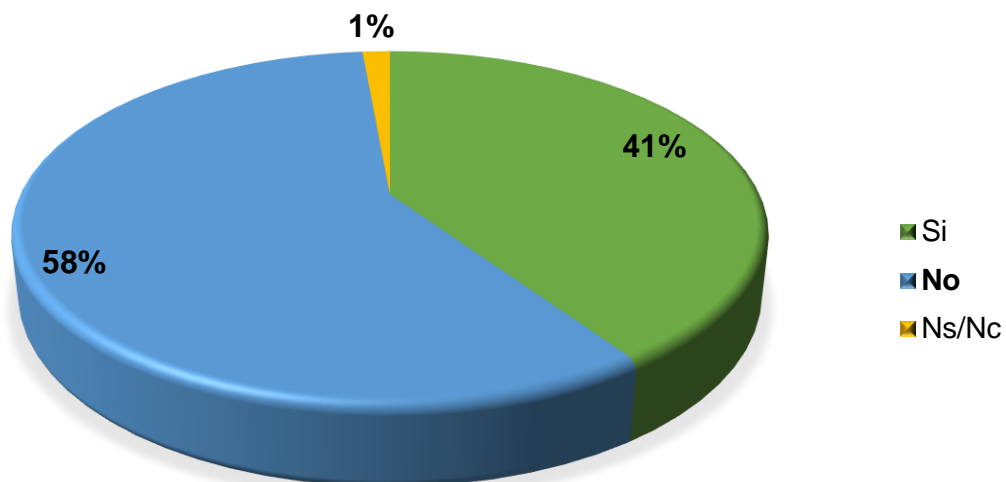
10. *Gráfico:* Variación de actividades realizadas

11ª. PREGUNTA

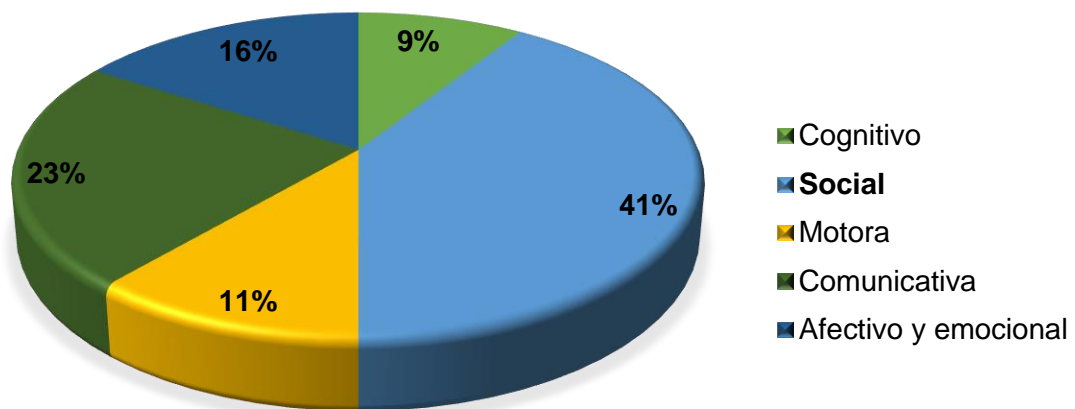
11. *Gráfico:* Preferencia de juego dirigido o libre

12ª. PREGUNTA

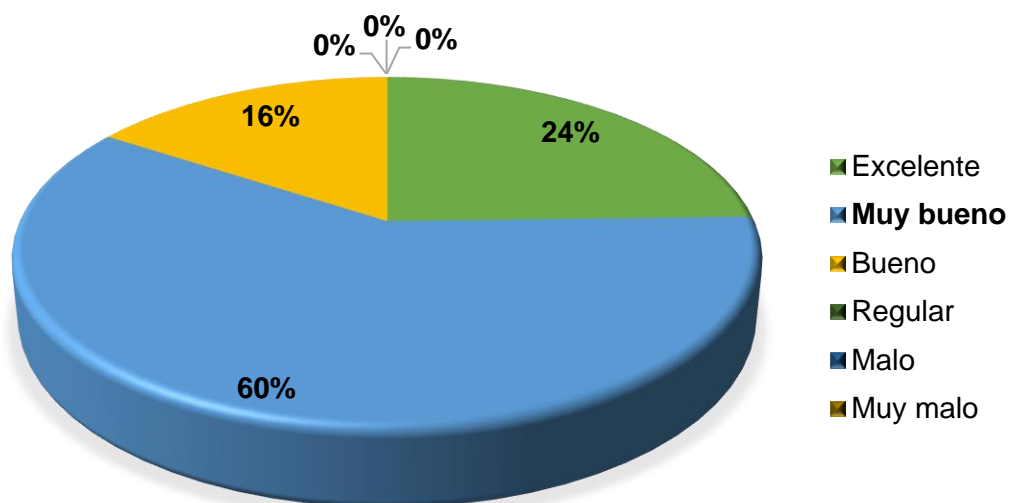
12. Gráfico: Satisfacción de los niños y niñas

13ª. PREGUNTA

13. Gráfico: Cambios observados en los niños y niñas

14ª. PREGUNTA

14. Gráfico: En qué áreas se detectan los cambios

15ª. PREGUNTA

15. Gráfico: Grado de satisfacción con el servicio prestado según las familias

5 CONCLUSIONES

Después de un recuento exhaustivo de las respuestas obtenidas en los cuestionarios proporcionados a los usuarios y usuarias, se puede observar que este fue contestado por los dos miembros de la pareja, aunque se ve que las madres tienen un porcentaje algo mayor, se puede decir que en la educación de los niños y niñas la implicación de los padres es compartida, por tanto, no es cuestión de sexos ya que las parejas actúan de igual manera.

También cabe destacar respecto a la profesión que desarrollan los padres y madres, el alto nivel académico que poseen. Aun habiéndose obtenido datos de aproximadamente el 50% de los encuestados (28 de los 57) de estos 28, existen 11 padres y madres que se dedican a la docencia, que van desde la enseñanza en educación infantil, hasta profesores universitarios. Respecto a la profesión del resto de padres o madres, podemos señalar algunos como: ingeniería, medicina, publicista y/o botánica. No obstante, habría que añadir a estos datos, un incremento de padres y madres que, aun no habiendo respondido a esta pregunta, se dedican también a la docencia. Datos que se conocen por la relación establecida con los padres y madres a lo largo del curso, y que nos daría un resultado total de 25 o 26 personas. Casi el 50% de los encuestados, le da importancia al juego de sus hijos e hijas, cabe suponer que por su dedicación profesional.

Podemos observar que el 68% de los usuarios y usuarias repiten experiencia y que el resto, es decir el 32%, inician su andadura a las ludotecas. Estas nuevas incorporaciones cada vez se realizan a edades más tempranas, ya que contamos con niños y niñas menores de 1 año.

El motivo principal de asistencia a las ludotecas por parte de algo más de la mitad de las respuestas de los padres y madres encuestados es compartir su tiempo en el juego familiar, además de con otros niños y niñas de diferentes edades. El que ocupa el segundo lugar en el porcentaje del 33% es la diversión del niño o niña, y para un 14% consideran la opción del aprendizaje como motivo por el cual llevan a sus hijos e hijas a las ludotecas. Es importante destacar que no hubo ninguna respuesta a la pregunta de que fuera por motivos laborales, que sería igual a que los niños y niñas ocupen su tiempo libre sin tener que estar pendientes ningún padre, madre o tutor.

En la siguiente pregunta, la número 4, respecto a la “importancia del juego como herramienta de aprendizaje y desarrollo”, se obtiene casi unanimidad en las

respuestas de los padres o madres, con un resultado afirmativo de un 97% del total. Aunque en la cuestión anterior solo el 14% consideraron que el motivo por el cual llevan a sus hijos e hijas a una ludoteca, su asistencia era para el aprendizaje del niño o la niña, en esta ocasión prácticamente todos coinciden en la importancia del juego como medio de aprendizaje y desarrollo, finalidad de este TFG.

Así mismo, se puede observar cómo están repartidas casi con el mismo porcentaje, cuáles son las “habilidades que se potencian a través del juego”, sobresaliendo mínimamente la social, con un 4%-5% respecto a las otras.

De nuevo nos encontramos con casi unanimidad de las familias, con un 98%, que afirman que es un lugar adecuado para fomentar y potenciar esas habilidades a través del juego.

También los padres y madres consideran en la gran mayoría, que éstas disponen de los suficientes y adecuados medios materiales, con un 89% de respuestas afirmativas. De espacios definidos para las distintas áreas de aprendizaje, en un 96%. Con un 88% consideran que la persona responsable de la ludoteca adapta correctamente las actividades dirigidas a los niños y niñas en función de la edad, sus necesidades e intereses, etc. Y con un 89% valoran las actividades que se realizan dentro de ella.

Con todo ello, tras haber analizado hasta este momento las 10 primeras preguntas del cuestionario, se puede ver reflejado el reconocimiento de los padres y madres hacia el trabajo, la dedicación y la implicación que como ludotecaria se ha realizado con los grupos de niños y niñas, intentando en cada actividad, potenciar las distintas áreas del aprendizaje siempre desde una perspectiva lúdica.

Respecto a las preferencias de los niños y niñas al “juego dirigido” o “juego libre”, la gran mayoría ha optado por las actividades dirigidas, ya que la edad media de los niños y niñas que componen estos turnos oscilan entre los 2 y 4 años de edad, por lo que se intenta con todos los recursos de los que se disponen, hacerles pasar siempre un buen rato. Aunque se hace también bastante hincapié a que aprendan a desarrollar el juego libre.

Esto lo podemos ver reflejado en los datos de la pregunta 12, en la que el 100% de los niños y niñas se encuentra satisfechos y contentos cuando salen de la ludoteca, según responden los padres, madres o tutores.

Aunque no existe un porcentaje elevado de respuestas afirmativas a la pregunta “Cambios observados en los niños y niñas” tan solo el 41%, frente al 58% de negativas y a un 1% de no sabe/no contesta. Dentro de esos 41% que notaron cambios, resalta el área social con un 41%, seguido de la comunicativa con un 23%, seguido en porcentajes la afectiva y emocional con un 16%, la motora 11% y por último la cognitiva con un 9%. Se puede observar que en el último apartado del cuestionario realizado, en el que podían añadir cualquier comentario y/o sugerencia, algunos padres, madres o tutores han querido matizar esta respuesta debido a que sus hijos o hijas llevan años acudiendo de forma habitual a las ludotecas, y no han sabido diferenciar si lo que van aprendiendo se debe a la asistencia a dicho centro o lo adquieren fuera, como puede ser en el colegio o en el parque, o bien porque llevan poco tiempo en la ludoteca y no han podido observar y valorar esa progresión o cambio en sus hijos o hijas.

Cabe destacar, en el “grado de satisfacción con el servicio que ofrece la ludoteca” según las familias, con un resultado más que satisfactorio, ya que el 24% lo califican de excelente, el 60% de muy bueno y el restante, el 16% de bueno, no habiendo ninguna respuesta de regular, malo o muy malo.

Volviendo al último apartado de sugerencias y para finalizar el análisis del cuestionario, los padres, madres o tutores valoran de forma muy positiva el juego libre, las actividades compartidas, la relación que existe entre las distintas edades y/o culturas y los medios de los que dispone la ludoteca. Asimismo, añaden como sugerencias de mejora, que en las actividades dirigidas sean los niños y niñas los que colaboren entre sí, sin que exista tanta dependencia de una persona adulta, así como se añadan o incorporen rincones de juego con materiales de naturaleza, como son agua, arena o vegetación.

En resumen, se concluye que los padres, madres o tutores, consideran la ludoteca un complemento importante en el desarrollo de los más pequeños y pequeñas.

6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ayuntamiento de Algete (Madrid): *Jugar, participar y divertirse*. Taller de ludotecas de Algete, Curso organizado por la Escuela Pública de animación y Educación en el tiempo libre infantil y juvenil y la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Algete, 28 de febrero al 3 de abril de 2004.

Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. *Ludotecas y Ludoclubs: aprender a vivir y a convivir jugando*. Recuperado de https://www.vitoria-gasteiz.org/wb021/was/contenidoAction.do?idioma=es&uid=10d95438_1243788ebc7_7fad

Bassedés, E., Huguet, T., y Solé, I. (1998). *Aprender y enseñar en educación Infantil*. Barcelona, España: Graó.

Bernal, M. y Campoverde, G. (2011). *Importancia de la estrategia pedagógica lúdica para el aprendizaje de niños de 5 a 7 años* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://www.dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3365/1/tesis.pdf>.

Bianchi Zizzias, E. (1995). *Ludotecas: espacios para jugar de la A a la Z*. Buenos Aires: Fundación Educa.

Cruz Pecci Garrido, M^a. Herrero Olaizola, T. López García, M^a& Mozos Pernias, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mc Graw-Hill.

De Borja Solé, M. (Ed.) (1980). *El juego infantil, organización de las ludotecas*. Barcelona, España: Editorial Oikos- tau

Díaz, A. et al. *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos. 1993.

Escuela Infantil Junior's (11 de octubre de 2013). LUDOTECA; DEFINICIÓN, FUNCIONES Y NUESTOS OBJETIVOS [Mensaje en un blog]. Recuperado de escuelainfantiljuniors.blogspot.com/2013/10/ludoteca-definicion-funciones-y-nuestos.html

Flinchum, B. (1988). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67.

- GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil: La actividad lúdica como recurso psicopedagógico. Una propuesta de reflexión y de acción*. Madrid. Seco-Olea. 390 págs. ISBN: 84-86362-29-6.
- García, A., y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- GIMENO, J.; PÉREZ, A, (1989). **La Enseñanza, su Teoría y su Práctica**. Akal. Madrid, España.
- HUIZINGA, J.: Homo Ludens. Madrid, Alianza Editorial, 1972. p.45-46.
- López-Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y Primaria. *Autodidacta, Revista de la educación en Extremadura*, 000098, 19-37. **Páginas**
- Martínez Medrano, E. (1983). El juego infantil análisis y aplicación escolar. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.
- Piaget, J. (1932): *El juicio moral en el niño*. Barcelona. Fontanella, 1974.
- Piaget, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica (1982).
- Piaget, J. (1966): *Response to Sutton - Smith. Psychological Review*, N. ° 73, pp. 111-112.
- PUGMIRE-STOY, M. (1996). El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación. Nancea. Madrid, España.
- Real Academia Española de la Lengua: www.rae.es.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la Lengua Española. Madrid, 1970.
- Romero, V. y Gómez, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Barcelona: Editorial
- Sutton-Smith, B. (1978). *Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports* (Dialectic of play. A theory of playing, games and sport). Schorndorf: Hofmann.
- Ulloa Ziaurriz, T. (coord.) (2000). *El libro de la ludoteca. Una guía para aprender jugando*. Dirección general de equidad y desarrollo social del Gobierno del distrito Federal, México. Recuperado de http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro_ludoteca_df.pdf.

Vygotsky, L.S. (1934). *El problema del desarrollo en la Psicología estructural. Estudio crítico. En Obras Escogidas I.* (1991). Madrid, Aprendizaje Visor.

Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño.* Barcelona: Editorial Crítica. Altamar.

7 ANEXOS

7.1 Anexo I: Cuestionario

El cuestionario que se presenta a continuación forma parte de un TRABAJO DE FIN DE GRADO. La intención de este es conocer las opiniones de las familias acerca del servicio de ludotecas y si contribuye en el desarrollo integral de los y las más pequeños y pequeñas. El cuestionario es anónimo, esperando conseguir de este modo total sinceridad.

Gracias por su colaboración.

Lea usted con atención las preguntas y conteste con una X en cada una de ellas.

Encuesta contestada por:

Padre ☐

Madre ☐

Tutor/a ☐

Profesión

¿Es la primera vez que asiste a una ludoteca?

Sí ☐

No ☐

¿Cuáles son los motivos por los que llevas a tu hijo o hija a esta?

Por motivos laborales ☐

Por diversión ☐

Por aprendizaje ☐

Por compartir tiempo de juego tanto con el núcleo familiar como con otros usuarios de edades comprendidas ☐

¿Crees que el juego es una herramienta importante para el desarrollo y aprendizaje de tu hijo o hija?

Si ☐

No ☐

En caso afirmativo, ¿cuál de estas habilidades crees que se potencian?

Cognitiva ☐

Social ☐

Motora ☐

Comunicativa ☐

Afectiva y emocional ☐

¿Crees que la ludoteca es un lugar adecuado para todo ello?

Si ☐

No ☐

¿Considera que disponen de suficiente material para llevar a cabo juegos y/o actividades lúdicas y/o educativas?

Sí ☐

No ☐

Ns/Nc ☐

¿Considera que la ludoteca tiene bien definidos los espacios para las distintas áreas de aprendizaje?

Si ☐

No ☐

¿Crees que la persona responsable de la ludoteca adapta las actividades en función de la edad, el grupo, los intereses, etc. de los usuarios?

Sí ☐

No ☐

Ns/Nc ☐

¿Realiza actividades variadas según los criterios anteriormente mencionados?

Sí ☐

No ☐

Ns/Nc ☐

¿Su hijo o hija participa más en actividades dirigidas o por el contrario se encuentra más cómodo o cómoda en el juego libre?

Actividades dirigidas ☐

Juego libre ☐

¿Sale su hijo o hija contento o contenta de la ludoteca?

Sí ☐

No ☐

¿Ha detectado algún cambio en el niño o niña desde que acude a la ludoteca?

Si ☐

No ☐

En caso afirmativo, en que área o áreas de las siguientes:

Cognitiva ☐

Social ☐

Motora ☐

Comunicativa ☐

Afectiva y emocional ☐

En general, cual es el grado de satisfacción con el servicio que ofrece la ludoteca:

Excelente ☐

Muy bueno ☐

Bueno ☐

Regular ☐

Malo ☐

Muy malo ☐

Puede añadir cualquier otro comentario y/o sugerencia de juego que considere importante para el desarrollo integral de su hijo o hija dentro de la ludoteca. Su opinión es muy importante para mí. Gracias.

7.2 Anexo II: Ludoteca Aldabe



1. Figura: Juego simbólico, cocina y taller



2. Figura: Rincón de la calma, fútbolín, juegos de mesa y casa



3. Figura: Juegos varios, tobogán y rincón 0-2 años

7.3 Anexo III: Ludoteca El Campillo



4. Figura: Rincón psicomotricidad



5. *Figura:* Rincón 9-12 años



6. *Figura:* Juegos simbólicos y de construcción



7. Figura: Rincón 0-2 años



8. Figura: Disfraces e instrumentos musicales



9. Figura: Cocina, rincón de lectura, taller, coches de bebés, patinetes, motos y correpasillos



10. Figura: Ludoteca El Campillo

